

# Cheerio!

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"  
ILLUSTRATIONS COLLECTION

テレビアニメーション カードキャプターさくら イラストコレクション チェリオ!

Special selected 82 illustrations

by the staff of TV animation "CARDCAPTOR SAKURA"

Illustrations include jacket of CDs and videos, posters  
and cover pages of magazines.





TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"  
ILLUSTRATIONS COLLECTION

# *Cheerio!*

















TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"  
ILLUSTRATIONS COLLECTION

# Cheerio!

テレビアニメーション カードキャプターさくら イラストコレクション チェリオ!

*Special selected 82 illustrations by the staff of TV animation "CARDCAPTOR SAKURA".  
Illustrations include jacket of CDs and videos, posters and cover pages of magazines.*



# Contents



Special selected 82 illustrations by the staff of TV animation "CARDCAPTOR SAKURA".  
Illustrations include jacket of CDs and videos, posters and cover pages of magazines.

## ILLUSTRATIONS

テレビアニメ『カードキャプターさくら』のスタッフによって描かれたイラストの中から、全82点を厳選収録。CDやビデオのジャケット、ポスター、雑誌の表紙などを飾ったイラストが一堂に会します。

## イラストレーションズ

All the published data of this illustration book include released data (media, format, date, etc.) and creative staff (color, background, etc.).

## EXPLANATORY NOTE

本イラスト集に収録された全イラストの、初出データ（媒体、用途、発売日など）および、制作スタッフ（作画、色指定、彩色、背景など）を記載しています。

## 初出データ&スタッフリスト

## STAFF INTERVIEW

Interviews of main staff include supervising director, director and character designer, etc. They talk about TV animation "CARDCAPTOR SAKURA" with personal enthusiasm.

### スタッフインタビュー

監督、演出家、キャラクターデザイナーほか、メインスタッフを徹底インタビュー。各々が胸に描く、テレビアニメ『カードキャプターさくら』について、熱く語っていただきました。

## MAKING REPORT

Making report of original illustration for the book. You will see "step by step" process with photos and explanations.

### メイキングレポート

本イラスト集のピンナップ用に描き下ろされたイラストが完成するまでを完全レポート。1枚の絵ができあがる工程を4段階に分け、写真とともに解説していきます。



## ILLUSTRATIONS

Special selected 82 illustrations by the staff of TV animation "CARDCAPTOR SAKURA".  
Illustrations include jacket of CDs and videos, posters and cover pages of magazines.

テレビアニメ『カードキャプターさくら』のスタッフによって描かれたイラストの中から、全82点を厳選収録。  
CDやビデオのジャケット、ポスター、雑誌の表紙などを飾ったイラストが一堂に会します。

## イラストレーションズ













































李小狼

木之本桜

大道寺知世



























































































































































































































































































































































## **EXPLANATORY NOTE**

All the published data of this illustration book include released data (media, format, date, etc.) and creative staff (color, background, etc.).

本イラスト集に収録された全イラストの、初出データ（媒体、用途、発売日など）および、制作スタッフ（作画、色指定、彩色、背景など）を記載しています。

## **初出データ&スタッフリスト**



# EXPLANATORY NOTE



番組宣伝ポスター

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子



番組宣伝イラスト

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 角本百合子  
特 効 ● 谷口久美子



月刊ニュータイプ 1998年5月号

記事ページ  
角川書店  
1998年4月10日発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子



番組宣伝ポスター

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子  
背 景 ● 針生勝文



月刊アニメディア 1998年6月号

記事ページ  
学習研究社  
1998年5月10日発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子



ポスター、テレホンカード

ムービック  
1998年7月発売

**STAFFS** 作 画 ● 古賀誠  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子  
背 景 ● 針生勝文



月刊アニメージュ 1998年11月号

付録 (Anime Song Book表紙)  
徳間書店  
1998年10月10日発売

**STAFFS** 作 画 ● 北尾勝  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子



月刊ニュータイプ 1998年6月号

記事ページ  
角川書店  
1998年5月10日発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子  
背 景 ● 針生勝文  
特 効 ● 谷口久美子



# Cheerio!

TV ANIMATION "CARD CAPTOR SAKURA"  
ILLUSTRATIONS COLLECTION



## 月刊アニメージュ 1998年7月号

記事ページ  
徳間書店  
1998年6月10日発売

**STAFFS** 作画 ● 古賀誠  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子



## ポストカード

ムービック  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 古賀誠  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 針生勝文



## CDシングル NHKアニメーション カードキャプターさくら オープニング・テーマ Catch You Catch Me

ジャケット表2  
ビクターエンタテインメント  
1998年4月22日発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子



## CDシングル NHKアニメーション カードキャプターさくら オープニング・テーマ Catch You Catch Me

ジャケット表1  
ビクターエンタテインメント  
1998年4月22日発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子



## CD-ROM アニメーション カードキャプターさくら はじめましてさくらです!

外装ケース表1  
講談社  
1997年9月25日発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 角本百合子  
特効 ● 谷口久美子



## CD-ROM アニメーション カードキャプターさくら はじめましてさくらです!

特典 (マウスパッド)  
講談社  
1997年9月25日発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 勝沼まどか



## 月刊アニメディア 1998年8月号

記事ページ  
学習研究社  
1998年7月10日発売

**STAFFS** 作画 ● 君塚勝教  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子



## ラミカード、ファイル

ムービック  
1998年5月発売

**STAFFS** 作画 ● 堀井久美、坂詰かほり  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子



# EXPLANATORY NOTE



## 月刊アニメメディア 1998年7月号

記事ページ  
学習研究社  
1998年6月10日発売

**STAFFS** 作 画 ● 藤田まり子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子



## ジグソーパズル 1000ピース

ユタカ  
1998年10月発売

**STAFFS** 作 画 ● 江口摩史介  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子



## 月刊ニュータイプ 1998年4月号

記事ページ  
角川書店  
1998年3月10日発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 角本百合子  
背 景 ● 針生勝文  
特 効 ● 谷口久美子



## 月刊アニメージュ 1998年12月号

付録 (さくら全身ロングポスター)  
徳間書店  
1998年11月10日発売

**STAFFS** 作 画 ● 藤田まり子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子



## CDアルバム NHKアニメーション カードキャプターさくら オリジナルサウンドトラック

ジャケット表1  
ビクターエンタテインメント  
1998年7月23日発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子



## 電撃B-magazine 1998年7月号

表紙  
メディアワークス  
1998年6月10日発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子



## 下敷き

ムービック  
1998年7月発売

**STAFFS** 作 画 ● 古賀誠  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子  
背 景 ● 針生勝文



## 電撃B-magazine 1998年7月号

記事ページ  
メディアワークス  
1998年6月10日発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子  
背 景 ● 針生勝文



# Cheerio!



月刊AX 1998年5月号

記事ページ  
ソニー・マガジンス  
1998年4月10日発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
特効 ● 谷口久美子



おともだち 1998年8月号

読み物ページ  
講談社  
1998年7月1日発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子、石井久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 針生勝文  
特効 ● 谷口久美子



CDアルバム NHKアニメーション  
カードキャプターさくら オリジナルサウンドトラック

インレイ表  
ビクターエンタテインメント  
1998年7月23日発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 角本百合子



たのしい幼稚園 1998年6月号

読み物ページ  
講談社  
1998年5月1日発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子、石井久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子



'99 カードキャプターさくら  
カレンダー

1 & 2月  
ムービック  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 針生勝文  
特効 ● 谷口久美子



'99 カードキャプターさくら  
カレンダー

表紙  
ムービック  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 針生勝文



'99 カードキャプターさくら  
カレンダー

5 & 6月  
ムービック  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 川上とも子  
背景 ● 針生勝文



'99 カードキャプターさくら  
カレンダー

3 & 4月  
ムービック  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 針生勝文  
特効 ● 谷口久美子



# EXPLANATORY NOTE



## '99 カードキャプターさくら カレンダー

9 & 10月  
ムービック  
1998年10月発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子、川上とも子  
背 景 ● 針生勝文



## '99 カードキャプターさくら カレンダー

7 & 8月  
ムービック  
1998年10月発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子  
背 景 ● 針生勝文  
特 効 ● 谷口久美子



## 月刊ニュータイプ 1998年7月号

記事ページ  
角川書店  
1998年6月10日発売

**STAFFS** 作 画 ● 藤田まり子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子  
背 景 ● 針生勝文



## '99 カードキャプターさくら カレンダー

11 & 12月  
ムービック  
1998年10月発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子  
背 景 ● 針生勝文  
特 効 ● 谷口久美子



## たのしい幼稚園 1998年11月号

読み物ページ  
講談社  
1998年10月1日発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子、石井久美  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 秋山久美



## 月刊アニメディア 1998年11月号

記事ページ  
学習研究社  
1998年10月10日発売

**STAFFS** 作 画 ● 古賀誠  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 秋山久美  
背 景 ● 針生勝文



## おともだち 1998年9月号

読み物ページ  
講談社  
1998年8月1日発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子、石井久美  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子  
背 景 ● 針生勝文



## カードキャプターさくら1

表1  
講談社/講談社のテレビ絵本1028  
1998年8月22日発売

**STAFFS** 作 画 ● 鈴木典光  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子



# Cheerio!

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"  
ILLUSTRATIONS COLLECTION



## 月刊アニメージュ 1998年8月号

付録 (Wとじこみピンナップ カードキャプターさくら)  
徳間書店  
1998年7月10日発売

**STAFFS** 作 画 ● 君塚勝教  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子  
背 景 ● 針生勝文



## 月刊AX 1998年4月号

記事ページ  
ソニー・マガジンス  
1998年3月10日発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子  
背 景 ● 針生勝文  
特 効 ● 谷口久美子



## 月刊アニメージュ 1998年12月号

記事ページ  
徳間書店  
1998年11月10日発売

**STAFFS** 作 画 ● 古賀誠  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 角本百合子



## カードキャプターさくら1

本文ページ  
講談社/講談社のテレビ絵本1028  
1998年8月22日発売

**STAFFS** 作 画 ● 鈴木興光  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子  
背 景 ● 針生勝文



## 月刊アニメティア 1998年10月号

記事ページ  
学習研究社  
1998年9月10日発売

**STAFFS** 作 画 ● 古賀誠  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 秋山久美  
背 景 ● 針生勝文



CDシングル NHKアニメーション カードキャプターさくら  
Character Single SAKURA, TOUYA, KERO,  
TOMOYO, YUKITO, SYAORAN

ジャケット表1  
ビクターエンタテインメント  
1998年6月3日発売 (SAKURA, TOUYA, KERO).  
1998年6月24日発売 (TOMOYO, YUKITO, SYAORAN)

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子



## たのしい幼稚園 1998年11月号

読み物ページ  
講談社  
1998年10月1日発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子, 石井久美  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 秋山久美



## おともだち 1998年9月号

読み物ページ  
講談社  
1998年8月1日発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子, 石井久美  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子



# EXPLANATORY NOTE



## ビデオ カードキャプターさくら NHKビデオレンタル専用版 Vol.1

ジャケット表1  
バンダイビジュアル  
1998年9月25日発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子



## カードキャプターさくら1

本文ページ  
講談社 / 講談社のテレビ絵本1028  
1998年8月22日発売

**STAFFS** 作 画 ● 鈴木典光  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子  
背 景 ● 針生勝文



## ビデオ カードキャプターさくら NHKビデオレンタル専用版 Vol.3

ジャケット表1  
バンダイビジュアル  
1998年11月25日発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 角本百合子



## ビデオ カードキャプターさくら NHKビデオレンタル専用版 Vol.2

ジャケット表1  
バンダイビジュアル  
1998年10月25日発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子



## ビデオ カードキャプターさくら NHKビデオレンタル専用版 Vol.5

ジャケット表1  
バンダイビジュアル  
1999年1月25日発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子



## ビデオ カードキャプターさくら NHKビデオレンタル専用版 Vol.4

ジャケット表1  
バンダイビジュアル  
1998年12月18日発売

**STAFFS** 作 画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子



## 月刊アニメメディア 1998年9月号

記事ページ  
学習研究社  
1998年8月10日発売

**STAFFS** 作 画 ● 鈴木典光  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子  
背 景 ● 鈴木典光



## ポスター、テレホンカード

ムービック  
1998年5月発売

**STAFFS** 作 画 ● 堀井久美、坂詰かよ  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩 色 ● 森広智子  
背 景 ● 針生勝文  
特 効 ● 谷口久美子



# Cheerio!

TV ANIMATION "CARDCAPTER SAKURA" ILLUSTRATION COLLECTION



## 月刊ロールプレイングゲームマガジン 1998年10月号

表紙  
ホビージャパン  
1998年9月2日発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 角本百合子



## 月刊アニメージュ 1998年7月号

表紙  
徳間書店  
1998年6月10日発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子



## カードキャプターさくら1

本文ページ  
講談社/講談社のテレビ絵本1028  
1998年8月22日発売

**STAFFS** 作画 ● 鈴木典光  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 針生勝文  
特效 ● 藤原豊彦



## 月刊ニュータイプ 1998年8月号

記事ページ  
角川書店  
1998年7月10日発売

**STAFFS** 作画 ● 古賀誠  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 針生勝文



## NHKアニメスーパーガイド1998

記事ページ  
NHK出版  
1998年4月9日発売

**STAFFS** 作画 ● 古賀誠、坂詰かよ  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子



## カードキャプターさくら1

本文ページ  
講談社/講談社のテレビ絵本1028  
1998年8月22日発売

**STAFFS** 作画 ● 鈴木典光  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 針生勝文



## 月刊AX 1998年5月号

表紙  
ソニー・マガジズ  
1998年4月10日発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子



## CDシングル NHKアニメーション カードキャプターさくら エンディング・テーマ Groovy!

ジャケット表！  
ビクターエンタテインメント  
1998年9月23日発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 角本百合子



# EXPLANATORY NOTE



## カードキャプターさくら1

カバー表1  
講談社/なかよしメディアブックス51  
1998年8月13日発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子



## 月刊アニメージュ 1998年5月号

記事ページ  
徳間書店  
1998年4月10日発売

**STAFFS** 作画 ● 古賀誠  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 針生勝文



## カードキャプターさくら3

カバー表1  
講談社/なかよしメディアブックス53  
1999年1月16日発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子



## カードキャプターさくら2

カバー表1  
講談社/なかよしメディアブックス52  
1998年10月21日発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子



## 1999年度版カレンダー

表紙  
天田印刷加工  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 上原伸一  
特効 ● 谷口久美子



## CDアルバム NHKアニメーションカードキャプターさくら オリジナルサウンドトラック2

ジャケット表1  
ビクターエンタテインメント  
1998年12月19日発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
CG処理 ● ちゃっぴい



## 1999年度版カレンダー

2月  
天田印刷加工  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 君塚勝教、石井久美  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 上原伸一  
特効 ● 谷口久美子



## 1999年度版カレンダー

1月  
天田印刷加工  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 君塚勝教  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 上原伸一



# Cheerio!

TV ANIMATION "CARDEAPTOR SAKURA"  
ILLUSTRATION'S COLLECTION



## 1999年度版カレンダー

4月  
天田印刷加工  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 君塚勝教  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 上原伸一



## 1999年度版カレンダー

3月  
天田印刷加工  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 上原伸一  
特効 ● 谷口久美子



## 1999年度版カレンダー

6月  
天田印刷加工  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 君塚勝教, 豊島光子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 上原伸一  
特効 ● 谷口久美子



## 1999年度版カレンダー

5月  
天田印刷加工  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 君塚勝教, 豊島光子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 鍋島佳寿子  
背景 ● 上原伸一  
特効 ● 谷口久美子



## 1999年度版カレンダー

8月  
天田印刷加工  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 君塚勝教, 中井ひろみ  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 上原伸一  
特効 ● 谷口久美子



## 1999年度版カレンダー

7月  
天田印刷加工  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 君塚勝教  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 上原伸一



## 1999年度版カレンダー

10月  
天田印刷加工  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 君塚勝教  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 上原伸一



## 1999年度版カレンダー

9月  
天田印刷加工  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 君塚勝教  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 上原伸一



# EXPLANATORY NOTE



## 1999年度版カレンダー

12月  
天田印刷加工  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 鍋島佳寿子  
背景 ● 上原伸一



## 1999年度版カレンダー

11月  
天田印刷加工  
1998年10月発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
背景 ● 上原伸一  
特効 ● 谷口久美子



## テレビアニメーション カードキャプターさくら イラストコレクション チェリオ!

とじこみピンナップ (描き下ろし)  
講談社  
1999年3月発売

**STAFFS** 作画 ● 藤田まり子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 角本百合子  
背景 ● 針生勝文



## テレビアニメーション カードキャプターさくら イラストコレクション チェリオ!

カバー表1 (描き下ろし)  
講談社  
1999年3月発売

**STAFFS** 作画 ● 高橋久美子  
色指定 ● 勝沼まどか  
彩色 ● 森広智子  
特効 ● 谷口久美子



## STAFF INTERVIEW

Interviews of main staff include supervising director, director and character designer, etc. They talk about TV animation "CARDCAPTOR SAKURA" with personal enthusiasm.

監督、演出家、キャラクターデザイナーほか、メインスタッフを徹底インタビュー。

各々が胸に描く、テレビアニメ『カードキャプターさくら』について、熱く語っていただきました。

## スタッフインタビュー



# STAFF INTERVIEW



## キャラクターデザイン 高橋久美子

CHARACTER DESIGNER  
KUMIKO TAKAHASHI

### PROFILE

高橋久美子（たかはし くみこ）

（略歴） 1961年、東京都生まれ。アニメーション制作会社に入社。その後、フリーランスとして活動。代表作として、『機動戦士ガンダム』のキャラクターデザインを担当。また、『機動戦士ガンダム 逆襲のシャア』のキャラクターデザインにも参加。現在は、フリーランスとして活動中。

「東京BABYLONをはじめ、CLAMP作品にはすでにおなじみの高橋さん。従来の作品とはタッチが異なる」さくらでは、どのようなアプローチを試みたのか？

原作が持っているフワフワとしたラインが描けなかったんです

まずは、この作品における高橋さんの仕事内容を教えてください

「アニメーションというものは、色を塗ったり、動かしたりしなくてはならないので、原作の絵をもとに、そういうことができる絵に変えながら、キャラクターをおこしていきます。また、パトルコスチュームなどの洋服に関しては、CLAMPさんが描かれたラフデザインをいたいて、それをもとにアレンジを加えていくというか、アニメーションしやすいように変えながら、清書をするという作業を行っています。ひとつの作品にたくさんアニメーターさんが関わっていますので、その指揮となる設定書を書くことがおこな仕事ですね。作画監督さんだけで、五人くらいはいるし、皆さん、それぞれに自分の絵がありますから……」

最初に、原作を二覧になつてどう思われましたか？

「これまでのCLAMP作品とは、ずいぶんイメージを変えて描いてらっしゃるな、と思いました。」

コミックが原作のキャラクターをデザインするうえで、何か難しさはありますか？

「いつも難しいですね（笑）。今回もそうだったんですが、一番最初に描いたものは、いつも絶対に通りませんね。それは、自分のものが出過ぎでしまつていたり、前にやった仕事を引きつっていることが多いので、その世界観に入り込むまでけっこう時間がかかるんです。頭を切り替えていかなければいけないんですけど、急には無理なんです（笑）。キャラクターをデザインするときに、心がけていることは、やはり、原作に似せる、ということですね。どうしても自分の絵が出てしまうので、それをどうやって抑えていくかが難しいんです。今回もCLAMPさんとは、かなりたくさんやりとりがありました。私自身、昔から少年マンガばかりを読んでいたんで、少女マンガは得意ではないんです。そういう意味では、最初のうちはとくに、少女マンガらしさがあまり出せませんでしたね。原作が持っているようなフワフワとしたラインがなかなか描けなかったんです。今でもそれが出ているとは思えないです（笑）。」

いんです（笑）

CLAMP作品は、とくに、描き方に特徴があると思うのですが、そのあたりはいかがでしたか？

「最初に直接お会いして、この作品におけるCLAMPさんの考え方や思い入れを話していたいたんです。そのとき、お話ししていたのは、やはり、子供向けということなので、とぎつぐなく、きれいでかわいいためにしたい、ということがあったんです。ですから、それを基本にして、なるべくそれを汲むような形で、デザインをするように心がけました。先ほど、アレンジと言いましたが、それに限っては、本当にアニメーションとマンガのギャップを埋めるという感じで、動かせる絵にした、ということなんです。もちろん、その中でCLAMPさんの意図をできるだけ汲めるような形にしよう、とは考えました。」

「さくら」の世界観では日常生活に面白さを感じますね

「高橋さんが、とくにこだわったところはどこですか？」

「自分が描いていて、素直にかわいい」と思えるものでないと、自分自身がつらいので、原作を何度も何度も読み返して、自分が入り込めるように、自分がその絵を好きになれるように、と心がけましたね。自分が作品を手がけると、そこが一番のポイントではないかと思っています。その作品にいかに入り込んでいくか、で、仕上がりが変わってきます。私が最初に「好きだ」と思わなければ、見てくださった皆さんにも好きになつてはいただけませんよね（笑）。

「さくら」の世界観で気に入っているところはどこですか？

「実作業では、かなり面倒なんですけど、毎回、毎回、眼を磨きたたりするあたりや、砂に生活感があふれているところが好きです。日常生活の部分に面白さを感じますね。」

毎回、眼を磨くことについての難しさはありますか？

「作画作業のことだけを考えると、そのことに限って、本当は反対だったんです。魔法少女ものの定番の服でもいいんじゃないかと思っていたんです。ただ、自分の中のどこかに「面白そう」



interviews of main staff include supervising director, director and character designer, etc.  
They talk about TV animation "CARDCAPTOR SAKURA" with personal enthusiasm.

# Cheerio!

## 動かして一番楽しいので ケロちゃんが好きですね

「な」という思いはありました。ですけれど、そのことによつて、いろいろな人が苦勞することが目に見えていたのて、あえて口にはしませんでした。最終的に、監督が決定されたので、私のほうも「じゃ、やりましょう」ということになったんです。実際、作業を進めていくうえで、予想していたことが現実になりましたね（笑）。まず、色を決めなければなりませんよね。今のアニメーション制作というのは、分業制になっているので、毎回、違う服を着ていた場合、細かい部分で、塗り間違いや絵の部品が足りない、といった事故がどうしても増えるんです。実際、そういうことは、何回かありましたね（笑）。

「バトルコスチュームはどのような手順でデザインされるんですか？」

「簡単に言えば、CしAMPさんからデザインが上がってきて、それを私がまとめるという感じですね。ところが、原作のほうは、キャラクターがほとんど縮んできているんですよ。ですから、デザインが子供っぽいときがあるんです。アニメの場合は、最初にキャラクターシートを作つて、それにそつて作っていくので、縮めていくわけにはいかないんです。また、アニメのほうは、連続したりするので、後退させるわけにはいかない（笑）。今、雑誌に載っているCしAMPさんの絵で着ていると、どこもかわいくて似合っているんですけど、私が描いたキャラクターシートは、絵に比べると、似合わなかったりして（笑）。そのへんは監督からCしAMPさんに話していただいで、ご理解いただく、という形をとっているんですけどね」。

「コスチュームは、ストーリーによって変わることもあるんですか？」

「そのへんは監督の意思ですね。コスチューム

ムについて、監督に話をすると、まああるんですが、私のほうから、何か注文を出すことはないです。全部合がある場合は、監督からCしAMPさんのほうにちょう一度お願いする場面もあります。デザインをこつて考えたということはないですね。たとえば、ストーリーがオリジナルのときでも、デザインはCしAMPさんをお願いしています」。

「この作品をやつていて、楽しかった点は何がありますか？」

「番組を見てくださった小さいお子さんの反響を見ていると、つくづく『やうてよかったな』と思いますね」。

「このキャラクターのどんなところが好きですか？」

「ケロちゃんですね。アニメーターにとつて、動かして、一番楽しいですから、ケロは人気があると思うんです。絵が簡単ですから、たくさん動かせる。おまけに、架空のものなので、リアルな動きを要求されないぶん、自由にお遊びができるんです」。

「気に入っているエピソードはありますか？」

「さくらが巨大化する話や入れ替わつてしまう話、カードの精のお陰で、足が速くなった上級生の話、といったあたりは、見ていて面白いなと思います。コスチュームでは、オーブニング用の衣装をたくさん描いたので、記憶に残っています。どうしても、デザインの作業が優先してしまつて、私自身があまり本職に関われないので、作画として参加することができたオーブニングが印象に残っていますね」。

「一人でも多くのよい子たちに  
見てほしい作品ですね」

「ところで、アニメーションの仕事の楽しさはどこにありますか？」

「団体作業というところですね。うまくいかないこともあるんですけど、みんなが苦勞して、最終的にできあがったフィルムを

見て、よかったね、がんばったね、と思えるその瞬間が私は好きです」。

「最近では、ビデオ納品なので、初回がないのが寂しいですね。昔は、初回の後に、みんなでワイワイ飲みに行っていたんですけど、それがなくなってしまつて残念です」。

「さくら」の中には、おいしいような食べ物が登場しますよね」。

「おいしそうに描くのは難しいんですけど、よくて、食べ物の設定書はありません。ですから、原画を描く方にお任せです。でも、皆さん本当に食べ物を描くのがうまいですね。もちろん、絵だけではなくて、色の着け方もいいんだと思いますよ」。

「さくら」班には、料理が好きなスタッフがいらつしやる、ときいているんですが」。

「人、女性で、たまに聖と飯や魚の煮たものなどを作つてくださる方がいるので、うちそうになっています。ただ、気まぐれなので、いつさういうおいしいことがあるのか、わからないんです（笑）」。

「高橋さんによつて、第一シリーズ（99年1月7日・12月20日放送）の『さくら』をひと言で表現するとしたらどうなりますか？」

「私は、基本はアニメーターなので、やっている以上は、ちゃんと本職に携わりたかったですね。そうしても、ビデオのシナリオや雑誌のイラストなどの販種物を描くという仕事が多くなつてしまふんです。ファルムのほうにあまり関われないのが寂しいですね」。

「ファンの方へメッセージを」

「これからも大勢のスタッフとがんばつていきますので、一人でも多くのよい子たちに見てほしいな、と思っています」。



## STAFF INTERVIEW



## 色彩設定

## 勝沼まどか

CHARACTER/PROP COLOR STYLIST  
MADOKA KATSUNUMA

## PROFILE

勝江とかが(かつぬま・まどか)

九六一年九月十八日、東京で誕生し、  
も、昭和四十八年に、八月、日本では新  
定年上である。その後、アムステル  
ダム朝日新聞で、そのたびたび、その作品が  
約して二十センチロッド、二、三センチ、一、  
五センチの長さ、二、三センチの長さ、  
などの色を指定に描かれる。好きな色  
で描く。そのとき、また、また、また、  
そのとき、そのとき、そのとき、



# Cheerio!

by Tetsuya Takahashi

い、ということ、確認をさせていた  
だいて、世界観が変わっていないか  
どうかのチェックだけは、させてい  
ただいています。たとえば、イメージが  
違っても、こちらのしたいこと  
を理解して、作品を大事にしてくれ  
ている、という部分である程度納得  
がいくところまで聞きさせていた  
でいます。そういう部分では、今ま  
でにない面白いことをさせていた  
でいますね。

食べ物がほぼ毎回出てくるん  
ですけれど、その点で何か苦勞され  
たことはありませんか？

「色指定の方は「さくら」の世界観がバ  
スルなもので、おいしそうに見えるよう  
な色にすると、そこだけ色が濃くなっ  
てしまう、と口を揃えて言うんです  
やはり、食べる物というのは、色がきれ  
いで、赤っぽく見えないと、おいそう  
には見えないんです。ですから、色を  
とばしてしまおうと、無で作りました  
うな食べ物になつてしまふので難しいで  
すね。毎回、色指定表を各話の担当者  
から資料としていただいて、だいたいこ  
のあたりの色にしてください、というガ  
イドラインは出しているんです。それ  
も皆さん苦勞されていますね。また、  
打ち合わせのときには、演出さんから、  
さくらが作っているんだから、クリーム  
シチューにしたいんだけど、といった注  
文が出ることもあるんです。ところが、  
クリームシチューだと、お鍋の中も白、  
器も白、中のシチューも白、そうなた  
ら形にならないですよ。ですから、  
そこは嘘でもビーフシチューやカレーに  
してください、というお願いをしていま  
す。打ち合わせのときは、そういう真  
物のことまで、けっこう細かく話し合  
いますね。

この作品で、ポイントとした色  
はありますか？

「やはり、ピンクでしょうね。笑。初め  
は、浅香監督もピンクを嫌がっていたん  
です。すべてピンク、ピンクになつてしま

うことに、抵抗があったようなんで  
す。それから、さくらの持っている小物も  
黄色やブルー、オレンジといった色にし  
ていて、極力ピンクをはずしていった  
んです。ところが、最近では「僕自身が  
ドワボにハマったような気がする」と  
言っているくらいこの色、ピンクがいい  
な」と、監督のほうからおっしゃるん  
です。笑。やはり、桜の花の色のピンクか  
ら、ファンワリとしたバステルのピンクま  
で、それがひとつのキーポイントカラー  
ですね。」

## 「さくらワールド」を 十分に楽しんでほしいですね

さまざまな情景や衣裳が登場す  
ることで、何か苦勞はありましたか？

「初めのうちは、監督とも「余裕だね」と  
話していたんです。四大制作がいて、  
その下に、二等身のキャラクターがい  
て、さらに、動物の形をしたキャラク  
ターだから、系統立てて色味を着け  
ていけばいいかなど思っていたんです。  
ところが、実際に毎週、毎週、放送が  
始まつてしまつたら、そんなことは言  
えられなくて、見た目のインスピレー  
ションで、ほとんど決めていかなければ  
ならなくなつてしまつたんです。しかも、  
水や氷、雲、炎といった不定形のもの  
が出てくると、出現時間によって、色  
が変わつてきてしまう。そうなつてく  
ると、上がってきた背景のボードと色  
が合わないことがあつて、色味をすべ  
て作り直さなければならぬことも  
ありました。パトリコスチームも、小  
狼がタリシンの式眼を着ていて、母鎖  
が赤い式眼を着ている。おまけに、キ  
ロが黄色で、背景がブルー。そうなつ  
てくると、おのずと使える色が限ら  
れてくるので、結局、「三人で出てくる  
ときは、さくらはピンクで決まりだ  
ね」ということになつて、残りの色で、  
情景の色を決めているような状態であ  
りましたね。そうはいってもできるだけ、

「E.A.M.P.さんのほうと意識が同じ  
ような状態で色の世界が作れるよう  
に心がけてはいるんです。たまたま私  
の持っているマーカーとあちらで使っ  
ているマーカーが同じものだったので、  
同じピンクを使つても、イメージ的に  
そんなに違わないでしようから、意思  
の疎通ができていたと、私のほうでは  
一時的に思っています。」

気に入っているエピソードは何  
がありますか？

「色を扱ううえで、とても新鮮を使っ  
たのが第十八話のゆかたのシーンで  
すね。あそこは、色の扱い方がいつも  
とまったく違うんです。最初は、いつ  
もどおりになつておもうと思っていたん  
ですが、E.A.M.P.さんのほうでゆか  
たを何点か描いてくださったんで  
す。ちやうど高橋久美子さんが作画  
監督をされていて、その中から、高橋  
さんと話し合つて決めていきまし  
た。技師を向くと高橋さんが作画を  
やつていたので、細かく打ち合わせな  
がらやることができました。「さく  
ら」の世界の中で、日本のゆかたに見  
える色、ということ、色を選ぶのも  
けっこうたいへんだつたので、印象に  
残っていますね。」

第一シリーズは、勝沼さんにとつ  
て、どんな作品でしたか？

「プラスで考えると「やつてよかつ  
た」という作品ですね。マイナスで  
考えると「しんどかつたな」という  
作品。笑。版權物がこれだけ多い作  
品をやつたのも初めてです。すべ  
てのことが時間との闘い。その限ら  
れた時間の中で、自分がどこまでで  
きるのか？というギリギリの状態で作  
品を作っていましたので、ほんとど  
余裕がありませんでした。まだまだ  
途中にいますので、相変わらず余裕は  
ありませんけどね。笑。」

ファンの方にメッセージを

「アニメーションを見ていただいたと  
き、原作同様、やさしくて、ファンワ

リとした「さくら」の世界観を楽しん  
でいただけたら嬉しいですね。すべて  
のパートが丁寧に作られていますの  
で、大人の方の鑑賞にも堪えられる  
作品を作っていると思います。「さくら  
ワールド」を十分に楽しんでいただ  
ければ、と思っています。」

イラストレーション 高橋久美子  
キャラクターデザイン 高橋久美子



真野玲

DIRECTOR  
AKIIRA MANO

貞野拾一まの・あせら

[illegible]

真野さんにととの「さくら」とは、「その年代の子供に向きあって作ってみよう」と思った、ほぼ最初の作品。ご自身の小学生時代を思い返しながら演出をしたという

[illegible]

——最初に、原作を二巻になって、人なふうに思われましたか？

CLAMPさんに関しては、劇場用アニメの「X」ぐらいしか存じあげていなかったんです。最初の印象は、原作の細かい線をアニメーションにするのは、非常に難儀だな、ということです。内容に關する感想は、昔からある魔女っ子ものも90年代後半になると、これだけスタイリッシュで、洗練された形になっている人々、と思いました。それに味付けが、とても上手ですよ。カード集めという流行をうまく働いた設定と、それを小道具として使いながら、魔法を駆使する。しかも、主人公が小学校四年生という設定が上手だな、と思いました。これなら今の子供たちに好かれるのも当然ですね。

女性が描いた原作で、しかも、女

の子が主人公ですから、苦勞したところもありましたか？

「自分は、客観的な部分でしか知らないのよ、小學生時代を思い返しながらやりました。幸い、近所に小学校があ

るので、女の子たちを観察していたんです。もちろん、性におじさんになつてしましますから、見るだけですけどねえ。また、このくらいの年齢の女の子は、高校生の男性に生理的に憧れの念を持つものなのかな? と思ひました。その気持ちにはわかるんですが、どの程度のもなのか、ということがなかなか理解できなかったんです。さらに、カッゴいいお兄ちゃんがいって、慕敵なお父さんがいる、いうなれば、典型的なアメリカのテレビドラマに登場するファミリーのスタイルですよ。ね、そこを一生懸命理解しようとするんですが、今ひとつわかりづらいところがありましたね。ただ、完全になくていいので、なんとなくわかりたい」と思ひながら、今やっているところではあります。」

コミックを映像化していくときの知しさはなんですか?

コミックを映像化していくとき、  
そこはなんですか？

「どうしてもマンガのイメージが先行し

でしいますよね。僕の印象なんです  
が、とくに、少女マンガというのは、パッ  
クの絵も含めて、非常に華やかという  
か、イメーシ的な部分が先行してしま  
う。素敵なお兄さんの顔がテラプであ  
たとして、パックに狂があるか、ないか

それだけでも読み手の印象がまったく変わってきますよね。そのへんがアニメーション化する場合、フィルムという連続体でやっていますので、ワンカットの中だけでなら成立するものも、連続してやっていくと違和感を覚えたたり、成立しなくなったりするんです。そういう部分が少女マンガをアニメーション化する難しさでもあるし、実際に、まだきちんと確立されてはいないのではないのでしょうかね。

また、マンガをアニメーション、という動く絵にしていくとき、注意されたことは何かありますか？

「船が動くということ、それが唯一、ア  
ニメーションに残された最後の砦とい  
うか、そこで工夫をしなければ、ア  
ニメーションにその意味がないと思うん  
です。そのへんは僕も含めて、スタッフ  
がとてもしきを置いて、十分に考えな  
がらやっている部分だと思います。」

バーチャルな気持ちを抱けるように心がけました

——演出家としてよく知られた点は何がありますか？

「この作品でもそうなんですが、

番最初に「早くならぬが、一番」  
インで見えてくれているのか？という  
ところを考えます。僕の考えだと、  
小学校・高学年から中学生くらいか  
な、と思っていますので、そういう子  
たちに対して、あまり乱暴な作り方  
はしたくない、ということを経験と  
して持っています。例えば、暴力的な  
表現ですね。次に思うことは、こう  
いう世界を見ていて、こんな学校が  
あったらいいな、こんなクラスがあ  
つたらいいな、こういう友達がい  
たらいいな、こういう友達がいたら  
いいな、もっと広く言えば、こんな  
に住んでみたいな、という気持ちを  
少しでも持つていただければいいで  
すね。そういう気持ちを醸成してい  
だいて、ちよっと能動的な気持ちに  
なつてもらえればいいかな、と思っ  
てやらせていただいています。

— 毎回、異なったバトルコスチューム

を見せていくための演出上の工夫は何  
かありますか？

「しつを言うよ。一番困るでしょうんです(笑)。そう、いう意味では、コスチュームに關しては、一番無頓着なんです。よくに、僕らの世代は、アニメーションの



# Cheerio!

作品をやるぶんに関しては、これまでに着のみのまま、毎回、毎回、同じ服を出してきていました。ところが、少女マンガは、そういう服装をかなり気にしてやっていると、思うんです。実際、僕が指定して作ってもらっているわけではないので、できたものをあてはめていく、というだけの作業でしかないんですが、こういう服を着たらという動きのほうで面白いかな、ということとは考えるようにしています。ただ、アニメーターにとつては、服のデザインによつて、とても手間がかかったり、いろいろと困難をきわめたりもするんですよ。だから、その部分は、華しきでもあり、難しきでもありますけれど、従来のアニメーションより「面白いかな」と思いますね。

――また、日常生活のシーンも多いんですが、そのあたりで気をつけていることは何かありますか？

「これはさっき言った、こんな町があったらいいな、こんな友達がいればいいな、という世界に通じるところなんです。疑似的なんです。が、ちゃんとした人間がいて、感情を持っている者がいるんだ、と感ぜてもらえるようにする。一種、バーチャルではあってもリアルな気持ちを持つてもらえるように心がけています。ですから、物の食べ方や受け答えのしぐさには、なるべく気をつけています。じつは、アニメーションをやるうえで、そのへんが一番難しいところなんですけどね。」

## 少しファンタジックな話をわかりやすく見せたかった

全体の作業を通して、楽しかった点は何がありますか？

僕が演出するときは、とても優秀な方ばかりなので「かわいく表現したい」というと、ちゃんと生き生きとしたキャラクターとして上がってくるので、やっていて楽しいですよ。また、そう

いうものが画面上で動んだり、進んだり楽しんだりするところを見ると、少し味っぱいかもしれないんですけど、見ていて心情的に楽しくなりますよね。さらに、とてもファンタジックな作品が成立したときの喜びもあります。そういう気持ちになることが時々ありますね。

どのキャラクターのどんなところが好きですか？

僕は、厚顔が好きです。あまり経験はないんですが、こういう女の子にそばにいてほしかったな、という感じがですね。笑。とてもかっこいいし、よくしてくれて、なおかつ、自分としての信念をちゃんと持っている、あまり日本人ばかりいないところに好感が持てました。この作品に登場するキャラクターで一番わかりやすい、逆に、いまだによくわからないのは、知世ちゃんですね。この子はいたいといういた人生経験をこれまでにしてきたのかな（笑）。小学校四年生なのに、謎多き少女ですね。実際、お父さんの顔も見ていませんし、つねに「人きりみたいな感」してすよね。それでもあのように孤独がなく、人みみたいな面を持ちながら生活しているというしたら、あんなふうに着たんだろうな（笑）。

気に入っているエピソードは何かありますか？

「自分が一番最初にやった第二十四話ですね。さくらが小さくなつてしまふ「ふしぎの国のアリス」みたいな話でした。最近のアニメ作品は、キャラクターを描きこむだけで、話の中心味があり面白くないものが多いように思うんです。少しファンタジックな話をよりわかりやすく見せられるのなら、やっていても楽しいし、やるに値するかな、と思いつきながらやりました。出来、不出来は、僕としてはなんとも言えませんが、とても楽しくやれたので印象深いですね。」

## テレビシリーズの中ではかなりレベルの高い作品ですね

――浅香監督と意見が違つたところなどはありましたか？

「浅香さんと一緒にいるのは、編集のときだけなんです。浅香さんはやさしい方で、「こうしなさい」ではなくて、「こうはどうでしょうか？」「こういうほうがいいんじゃないでしょうか？」といったいい方をされるんですね。言い方は非常にやさしいんですが、的を射ていらつしやるので、いつも恐る恐るなんです。」

――逆に、真野さんの演出を浅香監督が「いいですね。」と受け入れられたことはありましたか？

「それはないですね。笑。編集の方からは「丁寧に作っていますね。」と褒められたことはあります。でも、それは僕だけというより、スタッフ全員への褒め言葉だと思つています。じつは、最近制作されているアニメ作品は時間に追われているので、丁寧に作っているものがある。僕も、丁寧に作つていくものがある。全員で、生懸命いいものを作っていく、という姿勢をとってもらっているのが、非常にありがたいですね。テレビシリーズの中では、かなりレベルの高い作品ではないでしょうかね。」

――第一シリーズの「さくら」は、真野さんにとつて、どんな作品でしたか？

「初めてに近いんですが、その年代の子供に向きあって作つてみよう、と思つた作品ですね。やっていると、マンガ的なんですが、じつは、見ているほうにとつては、かなりストリートな話ではないかな、と思つていまして。だから、人との交遊の仕方や絆といったことを描く場合、あまりいいかげんなことはできませんよね。そういうものを自問自答しながら、気をつけて作つていった初めての作品ですね。」

最後に、第二シリーズの制作より

放送への抱負とファンの方にメッセージを。  
「さくらも元気にやっていますので、皆さんも一緒に元気にいきましょう。第二シリーズも、なんとか足手まといにならないようにがんばりますので、「さくら」を応援してください。」

アニメーション 監督 浅香 真野  
キャラクター 浅香 真野





演出

神戸守

DIRECTOR  
MAMORU KANBE

## PROFILE

神戸守(かんべ・まもる)

1969年8月1日、大阪府生まれ。  
アニメーション制作会社「スタジオニオ」に入社後、短編の教育映画を中心に演出を続け、教育映画界では「京都物語」「サイコキッズ」「SWING」(はりもちハリリ)などの監督を務めている。現在は空想世界に満ちた、地球は群山の島国という架空の知らない世界にはまっている。

**おもに教育映画を手がけてきた神戸さんだが、今回、コミックのアニメーション化に初参加。さくら」は、「今までやってきた世界とはまったく違う世界だった」と、語る。**

**原作の持つ独特なイメージを崩さないように心がけました**

「この作品における神戸さんの仕事内容を教えてくださいませんか？」  
「僕は、演出というパートなんです。浅香監督の指示に従って、各話ごとに一本、一本、実際にフィルムにしていって、という作業を行います。もう少し具体的に作業の内容を話しますと、あらかじめ台本ができていて、そこから演出家が入って、監督と細かい打ち合わせをしていくんです。それから、絵コンテを作っていく作業に入っていきます。次に、作画さんが描いた原画や動画などをチェックして、編集、アフレコ、ダビングまで立ち合います。すべての制作プロセスに携わって一本のフィルムを作る、というのが仕事ですね。」

最初に原作のコミックスをご覧になって、どう思われましたか？

「単純に「たいへんそうだな」と思いましたね(笑)。それは、自分自身がやる作業のことを想定して、というより、作画をされる方のことを考えたんです。線がけっとう多かったので、それを描いて、動かしていくのがとても大変な

うでした。それと、僕自身が今までにこういった作品に縁がなかったものから、正直言って、どうやっていいかわからなかったですね。原作を読んだとき、とくに、違和感はないかなって感じ、なにしろ仕事として関わるのは初めてだったので、だから、わりと手探りの状態で作業を進めていきました。」

「これまでは、こういった作品に携わられてきたんですか？」  
「非常に地味なんです。短編の教育映画というのがありますが、これまでは、ああいう作品を多く手がけてきたんです。もともと、実写のほうを目指していたんですが、ちやうど仕事がないので、アニメーションは人手不足だ、という話を聞いたんです(笑)。そこで、同じフィルムだし、映画技法を使っているのだから、やってみようかな、と思って、アニメーションのほうに参入なんです(笑)。ただ、今回は今までやってきた世界とはまったく違った世界でしたね。」

「コミックを映像化していく際の難しさは何がありますか？」  
「マンガが原作のものは初めてだったので、とくに、しるしや背景さん

の原作というところで、あのイメージを崩さないように心がけました。また、女性が多い作品なので、独特な感じがありますよね。おまけに、主人公が小学四年生の女の子じゃないですか(笑)。自分自身は男なので、どうしてもわからない」という部分のことが多かったんです。原作と実際にできあがってきたフィルムとのイメージが違うんじゃないか、というのをよく考えました。なるべく、原作に近づけよう、近づけようとしたんですけど、難しかったですね。ここまでやってきて、たいぶ慣れたとは思いますが(笑)。」

**ソフトなイメージの原作をシャープに演出したかった**

浅香監督とは、最初に打ち合わせをされたと思うんですが、どのような話をしたんですか？

「最初に僕が原作のコミックスを読んで、自分なりの解釈を監督に伝えたんです。それから「さくら」は、こういう世界です、という全体的な世界観について話し合いました。また、少女らのなの

と、動かしにくいのがとても大変な

と、動かしにくいのがとても大変な



# Cheerio!

「こだわりというより、イメージとして『シャープにしたい』というところがありました。原作の持っているイメージはソフトな感じだと思っただけで、ところがフィルムというのはカットとカットを積み重ねて作っていくものなので、その切れ味をできるだけシャープにしたかったんです。ソフトなイメージの原作を自分なりの演出でシャープにしたい、ということも考えました。ただ、見てくれた方がそれをどのようにとらえてくださるのかは、僕にはわからないんですけど」(笑)。また、それが作品全体の世界観からズレてしまうようではまずいんですよね。

## キャラクターの持つクセをうまく出すように心がけた

毎回、違うバトルコスチュームが出てきますが、演出上、違うものを見せるための工夫をされたようなところはありませんか？

「考えてみれば、我々だって毎日、毎日、服を変えますよね。そういう意味ではコスチュームを毎回替えるということは、作業的に面倒なことではあるんですが、あつてもいいのではないかなと思っただけなんです。毎回、毎回、それを描かなければならない作画の方はとてもたいへんだと思っただけでね(笑)」

また、さくらたちの日常のシーンを演出するうえで、こだわった点というのはいくつありましたか？

「できあがったフィルムの中で、そういうものが出てくるのかどうかはわからないんですが、キャラクターそれぞれが持っている個性をうまく出せれば、と思っただけです。例えば、箸を持つにしても、さくらたちがちゃんと器用に、桃矢だっ

たらテキパキしているんじゃないかなと思っただけです。もちろん、それをあまりやりすぎると、僕がやったところだけ変になるかもしれないので、少しだけでもそういうものが出ればいいかな、と考えてやっただけなんです。なかなか難しいですよ」

全体を通して、楽しかったことやこの作品に参加してよかったことはありましたか？

「第十六話のタビタをやってたときなんです。ストーリー自体もけっこう気に入っていて、自分でもわりとスムーズに仕上がったかな、と思っただけです。そこへさらに音楽がのってきたら、もうすごく楽しかった。作り手である自分自身がタビタ作業をやっているワクワクすることができたので、とても楽しかったです」

たしかに、この作品は音楽も凝っているんですが、場面ごとの音楽設計にも関わっていますか？

「基本的には、音楽監督さんがやっています。僕が直接タッチすることはあまりないんですが、時々『どうですか？』ときかれることはあります。『違うんじゃないか。』というときは、浅香さんから指示がくる場合もあります。ちなみに、BGMはフルオーケストラで作られているそうです」

第十六話以外で、気に入っているエピソードはありますか？

「第一話は、見ていて『すごいな』と思いましたね。作画のタイミングや見せ方、音楽のつたときのカッコよさや気持ちよさがよく出ていましたよね。とくに、F1のカードをさくらが封印するシーンはよかった。それから、さくらが地下室に下りていって、クロウカードの入った本を開くあのシックエンスの見せ方は、けっこうドキドキしました。ふだん、アニメーションを見ていて、ハラハラするということはあまりないですからね(笑)。足元に光のモヤミみたいなものが出てくるあたりもうまい見せ

方です。僕は音入も編集はできののかなあ。一なんて言っていましたね(笑)」

## たいへんな作業でしたが、楽しくて勉強にもなりました

「ご自身が演出された回の平均点は、何点ぐらいでしょうか？」

「平均点ですか。難しい質問ですね(笑)。いちおう、OKは出ているので、赤点にはなっていないかな、と思うんですが、どうでしょうかね(笑)」

「ところで、どのキャラクターのどんなところが好きですか？」

「本母鈴が好きですね。母鈴は、行動規範がとてもしっかりしていますよ。そんな彼女の非常にわかりやすいところが好きです。だから、演出をしていても彼女はやりやすいんです。逆に、演出しづらいのが歌帆ですね。歌帆が登場するときは、絵コンテの段階で、自分なりにいろいろと試行錯誤をして、いちおうはやってみるんですが、ところが、監督に『これでどうでしょうか？』と出すと、だいたい僕の考えがズレていて、監督のほうから軌道修正が入りましたね(笑)」

「ところで、アニメーションの仕事の楽しさはどこにありますか？」

「何もないところから作っていくというところで、その制約の中で作品を作っていくのも面白いですよ」

「さくら」の第一シリーズをひと言で表すとしたら、どういった言葉になりますか？」

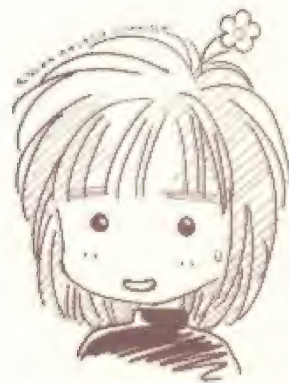
「まず第一に『たいへんだった』というところがあります。もちろん、その一方で『勉強になった』というところもあります。勢いでやっつけて、けつこう業しかった、というのが正直な感想ですね(笑)」

第二シリーズの抱負も含めて、フクンの方へメッセージを

「これからますますストーリー的に盛りあがっていくと思いますので、毎回、毎回、楽しみにしていただけるといいかな、と思っただけです。いい意味での観望ですね。第二シリーズも期待していただきたいと思います」

イラストレーション 和島等  
キャラクターデザイン 渡辺 真





作画監督

藤田まり子

DIRECTOR OF ANIMATION  
MARIKO FUJITA

## PROFILE

藤田まり子(ふじた・まりこ)

六月十一日生まれ。東京都生まれ。アニメーション制作会社「サンシャイン」に入社。動画、原画制作を経て、テレビアニメ「ミラクル・ガールズ」で初の作画監督を務める。おもな作画監督作品は、「三つ葉ちゃん」(監督・山崎和雄)、「シン・ビーチ」(監督・山崎和雄)、「フリー」(監督・山崎和雄)など。現在はフリー。趣味はカラオケ。楽しみにしていることは、毎月ファミマのコンサート。

藤田さんがこだわったのは、キャラクターの生き生きとした目と色っぽい口もと。そんなこだわりが、「動くさくら」をよりチャーミングに見せているのでは!?

笑顔より泣き顔が好きで泣き顔を描くときは嬉えます

「この作品における藤田さんの仕事内容を教えてください」

「原画さんが描いてきた原画を整えて、一定の絵柄に持っていくのが仕事です。時間に余裕があるときは、自分でも原画を描きます。原作がある場合、イメージを壊さないように動かすことが一番難しいですね。アクションシーンでは、激しく動いてスカートがめくれても下着を見せてはいけないので、どうやらたらそれを見せないように動かせるかな、ということに悩んでいます(笑)。下着はなるべく見せないように、という指示があるんですけど、嫌いですよ(笑)」

作画監督として、とくに、こだわったところはどこですか?

「生き生きとした目と色っぽい口もとを描くことです。さくらは表情がコロコロと変わるキャラクターなので、怒っていても泣いていても、かわいくて、生き生きとるように心がけました。同時に、ボイスも重要なんです。たまに原画さんで、女の子を二股で描かれてしまう方がいらっしゃる(笑)。また、女性

の私から見ても、お下はこんな長さにはならないだろう、という不自然な絵になってしまっているところもあるんです。男の方だとそのへんがなかなかわからないらしくて、苦労されていますね。」

「この作品をやつていて、楽しかったことは何かありましたか?」

「私は笑顔より、泣き顔を描くのが好きなんです(笑)。第二十二話で原画をやらせていたんで、さくらがお父さんの仕事をためにしてしまっているシーンがあって、そこを描かせていただいたんです。目がウルウルしていてかわいし、泣き顔の色づきは私がよく好きなので、楽しく描かせました(笑)」

食べ物をおいしそうに見せるには細かく、リアルに描くのか?

「原画として参加する場合と作画監督で参加する場合では、気持ちが変わりますか?」

「作画監督の場合は、私の絵で使まってしまうので、責任重大なんです。それに反して、ほかには作画監督さんがいる場合は「ここはちょっと……」(と思つていても、きつと作画監督さんが直してくるに違いない、とそのまま出しちゃう)ということもあります(笑)。ですから、自分の好きなように描けるので、楽しいです(笑)」

「この作品をやつていて、楽しかったことは何かありましたか?」

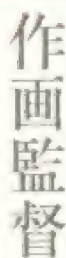
「桃矢と雪虎がタルトを食べるシーンがあったんです。原作だと目が描かれていないので、ここまで目を開けたらそれなりになるだろうと悩んで描きました。作画監督として、そのあたりは気を遣いますね。私が担当した回では、ケーキを食べるシーンが多かったので、ケーキの資料を手元において描いています(笑)。原画さんに教えていただいたんですけど、いちこはなるべく細かく、極まできれいに描いたほうがおいしく見えるそうなんです。でも、あのアップアップを描いていると、気持ちが悪くなってしまうんですけどね(笑)」

ファンの方にメッセージを

「アニメーションのスタッフも苦労しながらがんばっていますので、これからもよろしくお願いします」

「このインタビューは、藤田まり子さんにお願いしました」





古賀誠

DIRECTOR OF ANIMATION  
MAKOTO KOGA

## PROFILE

先述九年一月七日、山縣出陣、  
アメリシオン劇會社社長ニオ入社  
後、サイロイタイマーをばし、約數をくぐ  
り作品の件、監督を附す。現在には  
物故に所属、劇社には、約數ニオ  
最近、夢中になつてゐるのは、アメリ  
シヨンの釣りゲーミニ、おやし  
オオ、何となく、異國、異と云ふ、  
れに、酒があれば、文句なし、とは  
人の心。

リアルでないキャラクターで  
日常を描くのは難しいですね

——最初に、原作を二題になったと云う  
思われましたか？

「作画面でかなりキツイのではないかと  
思いました。僕自身、しばらく離れて  
いた経験がたので、描くのに手間とる  
かな、という思いがありましたね。ま  
た、慣れるまでに苦労しました。原作  
の持っている雰囲気や味というものは  
作者以外が描く場合、それに近づくて  
描くということがとても難しいんです  
自分の絵をそのまま描けないし、原作  
も無視できないし、よく「さくら」みた  
いなC・M・Dさんのキャラクターは特  
特なので、なおさら難しかったですね」

この作品における古賀さんの仕事内容を教えてください。

「話について、絵の部分をもっとあげて、  
ける作業がおもな仕事です。細かいと  
ころは、原画さんがやってくれるので、  
こちらは、それをななるべく統一した方  
向に修正してあげる、という作業です  
ね。原画もたまに描いていますが、作  
画監督の作業だけでなく、バンクー

「さくら」は日常のシーンが多いと思うのですが、そのあたりを描くうえでは苦勞はありましたか？

「リアルではないギョクターで、日常を描くというのは、とてもギョクターがあることなんです。まるつきり曜はつけないし、完全にリアルにしましょう」と総論とのギョクターがあるので、そのへんのバランスが難しいですね。また、食事などのごく普通の生活というのが一番厄介なんです。そんな中で、食べ物がおいしそうに見えるのは、原西さんのほうでよく調べてくださっているからでしよう

——作画監督として、とくに、こだわったところはどこですか？

「こだわり」というより、「個性をつづけている」となんですが、C・I・A・M・Pさんの作品は上品なので、あまり下品なものを描かないということですね。女の子向きの作品なので、いかに品のよい絵にするか、なおかつ、かわいらしい表情を描く、といったことについては、気をつけています。また、女の子のしぐさや衣装関係の細かいところはないので、僕ではわからないことは、設定にないので、僕ではわからないことは、女性のスタッフにきくようにしています。

2000

サブキャラクターのほうが個性が強烈なので見せやすい

氣に入っているエピソードはありますか？

僅か担当した第十六話で、夏休みには家族でおいさんの住んでいる別荘に行く、という話があったんですあの回は、シリーズ全体を通して見たときには、カード集めや魔法といったものから少しはずれた雰囲気があった、とても日常的だったので好きですね。よくも前半部のさくらが初めてペンションの中に入っていくシーンでは、涼しいかな感じがよく出ていると思うので気に入っています。

このキャラクターのどんなところが好きですか？

「母鈴と山崎くんです。とくに、山崎くんのボーっとしたところがいいですね。主人公と違って個性が強烈なので見せやすい。さくらには主人公たからましまりすぎているところがあるんですが、サブのキヤラクターには、遊べる余地があるんですね」

アニメーションの仕事の楽しさは  
どこにありますか？

「作画監督や演出というのは、ひととおり作品に目を通すわけで、その中で自分のやりたいことがある程度やっていけるので、それがアニメーションをやっていて、楽しいところではないでしょうかね」

古賀さんにとって「きくら」の第一シリーズをひと言で表すとしたらどうなりますか？

「たいへんだった」という思いが、最初にきますね。この一年間、ほとんど「さくら」ばかりをヘタでやっていたので、本当に「さくら」一色の一年間でした。そうは言っても、それは勉強になつてゐるので、必ず自分の糧になつてゐますね。

ファンの方にメッセージを

原作とも少し違っていて、アニー・シ  
ンならでは、というところがあります  
ので、そのあたりを尊重していただい  
ればとも嬉しいですね。

「スティーヴン・グリン」

© 2004 Wiley Periodicals, Inc.





監督

浅香守生

SUPERVISING DIRECTOR  
MORIO ASAKA

## PROFILE

浅香守生（あさか・もりお）  
一九七五年三月一日、兵庫県生まれ。  
アニメーション制作会社スタジオハタ  
マに本社・制作部への配属後、テレビ  
アニメ、OVAなどの演出を多数手  
がける。おもな監督作品は、「YAW  
ARA-GI」（各話演出）、「人魚の姫」  
、「POP'S CLAMP WONDERLAND」など。  
「WONDERLAND」など、現在は、い  
ろんな意味で仕事に夢中だとか。

「CLAMP IN WONDERLAND」（絵コンテ&演出、担当）に続く、二度目のCLAMP作品「カードキャプターさくら」で、初の総監督を務める浅香さん。作品の世界観をいち早く把握し、そこに向かってスタッフ全員を導いていく総監督。その重大な任務を負う浅香さんに、「さくら」制作に関するお話をうかがった。

気持ちがいっきりに入っていくような作品がとても好きです。

まずは、この作品に参加した経緯を教えてください。

「僕はこの作品を制作しているマッドハウスの社員なので、社長の丸山のほうから依頼がきたんです。それで、面白そうだったので、すぐに引き受けてしまった。という単純な話なんです（笑）」

以前もCLAMP作品を手がけていらつしやいますが、そのときは、どんな経緯があったのですか？

「僕のはうにくる話は、いつも、今お話したような経緯なので、今回と同じでした。僕のはうから「これがやりたい」ということは、あまりないんです。一番最初に、CLAMPさんの作品を手がけたのは、九九四年の「CLAMP IN WONDERLAND」というイベント用の短いフィルムでした。以前からCLAMPさんの作品は読んでいたんですが、そのときも同じように、丸山のほうから「こういう作

品をやってみないか」という話があったので、すぐに引き受けたんです。根が単純なのか、作品を見ると、面白く感じました。でも、また、僕の所属しているマッドハウスという会社自体がさまざまな傾向のパラエティに富んだ作品を手がけているため、毎回、前にやっていた作品とは、まったく異なる系統の作品がくることが多い。演出をする人間としては、その部分も面白そうに感じるので、いつも「つ返事で引き受けてしまうんです。来るものは拒まず、ですわね。だから、そのあたりの過程で、ドラマチックなエピソードは、何もありません（笑）」

「自身は、どういったジャンル作品がお好きなんですか？」  
「演出をしていて、気持ちがいっきりに入っていくような作品がとても好きなんです。ノリノリのアクションだから気持ちが入っていくのではなくて、少女マンガをやっているにしても、そういうところはあります。逆に、そういうジャンルの作品のほうが好き（ラクター

の心情をかなり丹念に描いていける部分があるので、けっこう好きです。ね。以前、ハマったのは「ほくの地球を守って」。すでに、アニメ化されていて、完成したものは見ていませんが、演出してみたかった作品のひとつですね。」

アニメ化することとは  
平面を立体にする作業ですね

「この作品における浅香さんの仕事内容を教えてください。」

「とても腕のいいスタッフが集まっているので、スタッフの意見を取り入れながら、全員の方向を「さくら」の世界観に向けていく、という仕事だと思えます。大前提として、CLAMPさんの「カードキャプターさくら」という作品があつて、みんなに同じ方向を向いてもらう。また、作品がスタートするときは、僕もみんなと同じ位置にいるので、一番最初に世界観を把握しなければなりません。基本的には、全体をコーディネート

ら、世界観を合わせてもらう、という作業を行っています。」

最初に、原作をご覧になってどう思われましたか？

「今までのCLAMP作品のイメージというところ、かなり壮絶な話が多いです。よね。それから考えると、木之本桜というひとりの女の子にかなり絞って描いていらつしやるパーソナルな話という印象がとても強かったです。少女マンガをイメージされているという話も後から聞いたんですけど、絵の質的な部分でも、線の感じやトーンの張り方があるりしていますよね。さうばりとしていて、フワフワした感じが今までとは違うな、と思いましたね。」  
コミックを映像化する際の難しさは何かありますか？  
「この作品に限らないと思うんですが、マンガというのは、それぞれの原作者の間で組み立てられていますので、その間を十分に生かして、今まで読者だった方がアニメを見たとき、違和感なく、その時間を通してい



# Cheerio!

ける。こういうことが作らうとて、「一番嬉しいところですね。当然、そういうものは、世界観に馴染みますから、その間がうまくとらえられているかどうか」ということだと思ふんです。当たり前ですけど、アニメは動くので、立体的なものですよね、ですから、アニメ化するということは、平面を立体にする作業だと思ふんです。その中で、ある程度付け加えていかなければいけない部分があつて、それはその原作を読んで、素直にこちらが想像して付け加えていった部分で、あくまでも原作の延長線上にある、と僕のほうでは思っています。」

## 作品の中でのリアリティを出すように心がけたんです

「この作品では、日常シーンも細かく描かれているんですが、何か苦勞や工夫はありますか？」

「さくら」の場合は、ものを食べているシーンがとちも多いです。毎回、何か食べているので、そこが作業的にはたいへんなんです。逆に、学校の授業のシーンが一番少ないんじゃないかと思ふんですよ。なるべく、存在感のあるものにしたいので、ことあるごとに食べています。ただ、原画を描いてくださる方が上手なので、とてもおいしそうに見えるんです。ですから、アフレコやタイミングをやっている最中、急にお腹が空くことがよくありますね(笑)。」

毎回、異なったバトルコスチュームが登場することについては、何か苦勞はありますか？」

「アニメ作品では、あまりないことですよ。コスチュームに関しては、まったくセンスがないので、原作者のじいさんやキヤラクターデザイナーの高橋久美子さんのアイデアによるところがかなり大きいですね。幸い「さくら」班には、女性のスタッフが多

いんです。小学校四年生の女の子の服や感覚は、男の僕としては、わからないことが多いので、しろうとも、女性スタッフに頼ってしまうところがありますね(笑)。演出するうえで、かわいらしく見せることとカッコよく見せることを心がけました。正直、苦しいことが多いんですが、ストーリー的にもそれが重要な要素になっている作品なので、やってよかった」と満足しています。」

監督として、とくに、こだわったところはどこですか？」

「まずは、少女マンガの世界観を生かすように心がけたことですね。それから、作品の世界観の中で、リアリティを出すことです。原作が少女マンガですから、あまりバツな感じにはできないという、バツな部分を抜きにしてしまおうと、どうしてもスカスカした作品になつてしまふ。そのへんの微妙な味付けが難しいんです。ただ、作品を作るうえで、その作業が一番面白いんです(笑)。」

リアリティを出す、とおっしゃいましたが、具体的に、それはどういうことですか？」

「単純に、現実の世界にそつた小学四年生を描く、という意味ではなく、あくまでも「さくら」の世界観の中でのリアリティということなんです。例えば、さくらの住んでいる町の景観がありますよね。この作品を始めるとき、一度、横浜に取材に行つたんです。ロケハンといつても、二人だけだつたんです(笑)。「さくら」に登場する町を作るにあつて、どのあたりの町をイメージするかをまず考えました。そのとき、坂のある町並みという設定でやってみたかったんです。普通、東京の町もそうなんです。が、早稲な町というのはあまりないんですよ。ところが、アニメで描く

場合、どうしても真っ直ぐな道があつて、十字路があつて、空き地があつて、というふうになつてしまふ。それが嫌で、そのへんはなるべくふだん見ているような町並みにしたい、と思つたんです。町並みを作り込むとき、道が自然に曲がついたり、坂道の途中に家があつたり、といった配置を練る作業をしてみたんです。普通はあまりやらないんですが、設定書の中に、町並みの地図が一枚あるんですよ。でも、一枚あるだけで、その後の作業が楽になつていくんです。それは、のちのちのストーリー作りにも生かされていますね。そういうことで、生まれてくるリアリティを大切にしているんです。」

## 今では久川綾さん以外のケロちゃんも考えられません

気に入っているエピソードはありますか？」

「自分で演出をやつた第一話と、演出はやっていませんが、絵コンテだけをやつた第二十三話は愛着があります。また、さくらが巨大化して怪獣と戦う、という話があるんですが、その話もけつこう気に入っています。友達の家へさくらちゃんが本にいろいろなことを書く、それが現実化していくんです。その中のひとつとして、怪獣が出てくるんですね。奈緒子ちゃんも夜中に本を書いていると、窓の外に怪獣と大きなさくらがいる、という部分があるんですけども好きなんです。それがやりたかったがために作つてしまいました(笑)。」

ところで、この作品の音楽はともも凝っていると思うんですが、そのあたりのお話を聞かせてください。」

「この作品の音楽を手がけてくださったのは、根岸貴幸さんです。最初、メインスタッフで、いろいろな方のデモテープを聞いて、その中から選

ばせていただきました。結構の中には、少女マンガふうのファンタジックな曲を書かれていた方もいらつたんですが、「さくら」には、アクションシーンもあるので、あえてお決まりのパターンは避けて、根岸さんにお願ひしたんです。根岸さんの曲は、僕もとても気に入つていて、本当にすてきな曲をいただきました。とくに、アクションシーンの音楽がいいですね。その音楽は、さくらの日常生活というより、クロウカードの世界をイメージして作つていただいたものなんです。その曲が流れると、画面がとても盛り上がるので、高揚感があつて、見ていて気持ちがいいですね。音楽だけ聞いても十分に楽しめるんではないかと思ひます。音楽のお陰で、タイミングのときも楽しく作業をやらせてもらっています。」

どのキヤラクターのレムなところが好きですか？」

「僕も含めて、皆さん、第一位は、ケロだと思ふんです(笑)。「さくら」は、主人公だということもあつて、どうしても受け身になりがちなんです。そのへんをケロは、引き張つてくれるので、動かしやすいところがありますね。そこをあえてハズしたところでは、ファンシーショップのお姉さんで、松本真樹というキヤラクターがいるんですが、彼女も好きですね。「さくら」に登場するキヤラクターは、けつこう柔らかな人が多いんです。ただ、大人になつても柔らかなというのには、その人とさくらのお父さんくらいですよ。たまにしか出てこないキヤラクターなのに、声も三石琴乃さんにやっていたいっています(笑)。ただ、たまにしか出てこないわりには、出てくるとすぐに溶け込んでしまふ、とても不思議なキヤラクターですね。」

ところで、声優さんについては、どういう経緯で選ばれたんですか？」

「今回、オーディションを行ったんですが、



# STAFF INTERVIEW

それまでは、声優さんの名前をあまり知らなかったんです(笑)。最初から「この人にぜひ」みたいなことはまったくありませんでした。ところが、オーディションをやっていく中で「この人しかいないんじゃないか」という方が何人も現れて、丹下桜さんや久川綾さん、岩男潤子さん、緒方恵美さん、今だからかもしれないんですが、皆さん、ピッタリ合っているような気がしますね。とくに、ケロちゃんは、関西弁をしゃべる、ということが大前提にあつたので、関西出身の久川さんはとてもハマっていますよ。今では、久川さん以外のケロちゃんは、考えられませんがね。ご本人はあるインタビューで「ケロちゃんがだんだんオヤジ化していく」とおっしゃっていたんですが、絵のほうもオヤジ化していつているんです。そのへんは、わりと相互作用でそうなっているんですね(笑)。ただ、それをあまりやりすぎでしまうと、けっこうベタなキャラクターになってしまうので、そのへんのあんばいにはかなり気を付けています。雪鬼役の緒方さんは、女性の方で男性を演じられるという点で選ばせていただきました。少女マンガなので、なるべく中性的なイメージということがあつたんですが、それにピッタリだった、ということですね。

## 作品を見てくれた方のさまざまな反応が楽しいですね

丸山社長が、以前、浅香野智の持ち味と「さくら」の世界観が合致した、とおっしゃっていましたが、ご自身ではどう思われますか?

「僕の持ち味、ということを自分ではあまり意識したことがないんです。自分自身は、けっこうアバウトな人間なので、そのへんが持ち味として、作品に反映している、といえばそうなんだろうかな(笑)。また、僕がやった作

品について、周りからは「少しおとなしくなる」とよく言われるんです。ですから、丸山としても、そのへんを狙ったのかもしれないですね。僕自身、この作品について、アクションをバリバリやるような作品ではなく、ホワホワとした作品だと思つてやっていたので、結果的に、そういう雰囲気を持った作品になっているでしょうね。」

——全体を通して、苦勞した点は何かありますか?

「アニメーションを作るということは、たいへんな作業なんです。ところが今回、とくに「これがたいへんだった」ということはないので、ただ、初めて総監督という仕事をやったので、今までのような単なる演出作業だけではなく、作品全体をまとめていかなければならない部分での苦勞はありましたね。年上の方が多かったので、けっこう気を遣つてしまつて、それが逆に、マイナスになったりしたこともあつたんです。初めて、総監督を経験したので、そういう難しさはありました。ただ、シリーズという長いスタンスにおいて、一から作品に關われたことで、いろいろな人の力が集まつて、作品ができてあがつていくんだ、ということを実感できたのは、とても楽しかったですね。」

——アニメーションの仕事の楽しさはどこにありますか?

「個人的には、集団作業でみんながワイワイやりながら作っていく、というところが楽しいです。ただ、あくまでも仕事なので、それだけではすまないんですけれどね(笑)。最終的にできあがつたフィルムを見てくれた方が笑つてくれたり、怒つてくれたり、そういう反応を見せてくれたときは、演出をした人間としては「勝ったな」という気持ちになるんです。そのへんは、けっこう楽しいんです。この仕事を始めてから、作品を見てくださる方々の心を操つてみたい。



これから佳境に入っていくので期待しながら見てほしいですね

——「さくら」の第一シリーズについて、ひと言で表すならどんな言葉になりますか?

「手探り状態でした。つねに、石橋を叩いているような(笑)。そんな感じですから、当初、考えていたプランがNGになつてしまつたりしたときは、「別な話にしよう」とといった対処の仕方、少しずつ進めていったんです。どうなるかわからないけど、とりあえずやってみよう、とスタートしたんですが、いとおうなんとかなつたかな、という心境ですね(笑)。」

ファンの方へメッセージを

「原作のほうも、アニメーションのほうも佳境に入っていくので、期待してほしいですね。今まで描いてきたことがまとめて人に読んでいくので、これから「さくら」でやりたかったこと、テーマ的なところに描いていきます。さくら自身もひとりの女の子として、ますます成長していくので、そのあたりもぜひ見ていただきたいです。基本的には、原作にそつて進んでいきますが、異なる点は、アニメ

メとマンガというメディアの違いくらいですね。また、単純にアニメのほうの語数が多いので、オリジナルの部分も入ってきます。今のところは人筋を変えないようにしよう、とは思っています。」

監督・大塚尚之 演出・丸山誠



## **MAKING REPORT**

Making report of original illustration for the book.  
You will see "step by step" process with photos and explanations.

本イラスト集のピンナップ用に描き下ろされたイラストが完成するまでを完全レポート。  
1枚の絵ができあがる工程を4段階に分け、写真とともに解説していきます。

### **メイキングレポート**



# MAKING-REPORT

このピンナップのイラスト原稿はセル画で、こういった印刷用として製作される単一のセル画をアニメ業界では「版権物」と呼んでいる。セル画は、たくさんのキャラクターが登場したり、キャラクター同士の位置が重なったりする場合、描き込む要素をいくつかに分け、それらを別々のセルに描いていく。今回は、3枚のセルと1枚の画用紙を使って、1枚目のセル(以下、セル1)にさくらとケロとクロウカード、2枚目のセル(同、セル2)に小狼、3枚目のセル(同、セル3)に魔法陣、そして、画用紙に背景を描いた。なお、このレポートでは、セル1の製作過程を中心に紹介していく。

作画/藤田まゆ子  
色指定/藤田まゆ子  
彩色/角本百合子  
撮影/針生雅文

監修/林睦多(講談社)

## STEP 1 原画の作成

### より線が整理された2回目のラフ絵



できあがった、セル1用(写真右)とセル2用(写真左)の、2回目のラフ絵。1回目のラフ絵よりも、線が整理されている。セル2用ラフ絵の左端に書かれている藤田さんの文字は、背景を担当する針生さんへの指示書き。

### 2回目のラフ絵をもとに原画を作成



トレース台を使い、2回目のラフ絵を消書用の紙に描き写して原画を作成する。このあと原画を複写機でセルにコピーするが、線が薄いとかすれが生じてしまうので、鉛筆はラフ絵のときの11Bよりも濃いBを使用する。



### 1回目のラフ絵の段階でチェックを受ける



今回、ラフ絵の作成は2回目(写真右)の段階(写真左)で、浅香守生監督のチェックを受け、問題がなければ、それをもとに2回目のラフ絵(写真右)を描いていく。ちなみに、今回は、一発でOKが出ている。

### さくらの表情に関する要望



藤田さんの頭の中には、何とおもものさくらの表情がインプットされている。今回のさくらの表情に関しては「きりっとしすぎないぐらいいの純さで」という要望が、事前に出されていた。

### 2回目のラフ絵はまずあたりをとってから



1回目のラフ絵は鉛筆だけで描くが、2回目はまずオレンジの色鉛筆であたりをとってから鉛筆で描いていく。藤田さんがラフ絵を描く際に使用している鉛筆は11B。芯が硬らかすぎないので、線がかすれない。



## STEP 2 彩色 1

### 影指定表をもとに、影となる部分を確認



セルの下に、藤田さんが作成した影指定表(影となる部分の塗り分けの指定表)を置き、髪や杖などの影の位置を確認。また、髪の毛のハイライトの輪郭となる線を、ハイライトと同系の色で起こしていく。

### 彩色は色の濃い部分や細かい部分から



セル内の彩色は、色の濃い(影になる)部分や、細かい部分から先に塗るのが基本。角本さんは、全体の影部分、髪、髪の毛、杖、靴の順番で塗っていった。手に絵の具がつかないように、絵の真ん中から塗ることもポイント。



### 版權物の色はアニメ本編よりも明るめに



この色指定表は、藤田さんが原画のコピーにマーカーで色を着けたもの。アニメ本編の色は彩度と明度が低めに設定されているので、版權物の場合は、アニメ本編よりも彩度と明度を高めに設定し、色がきれいに見えるようにする。

### カラーチップを使って細かい色指定



色指定表の上にカラーチップを置いて、さらに細かい色指定をしていく。このカラーチップ(写真中央)は、マッドハウスのオリジナル。それぞれのチップにカラーナンバーがふられており、裏が粘着テープになっている。

### 原画をコピーしたセルの裏側から彩色



複写機を用いて、原画をコピーしたセル。裏側から色を塗っていくため、裏返しになっている。版權物は、自分の実力が問われるので、いつも緊張して塗っています。」と、彩色の角本さん。



# MAKING-REPORT

## STEP 3 彩色 2

### 小狼を描いたセル2の彩色が完了



小狼を描いたセル2の彩色が完了した。小狼の服の色は、CLAMPから送られてきたカラーコピーを参考に設定。帽子のオレンジ色の部分は、アニメ本編ではベタ塗りになっているが、このイラストでは2色に塗り分けられている。

### クロウカードの色をアニメ本編よりもはっきりと



今回のイラストは色数が多く、絵の密度も高いので、宙に浮かぶクロウカードが目立たなくなってしまうことが危惧された。その問題を解決するために、藤沼さんは、カードをアニメ本編よりもはっきりした色に設定している。

### コンピューターを使って魔法陣の角度や位置を決める



藤田さんの描いたセル1のラフ絵と、魔法陣のイラストをコンピューターにとりこみ、モニタ上で魔法陣の角度や位置を決めていく。このような作業は、今だとコンピューターが応用できるのでとても便利。

### ケロの彩色の順番と表情



ケロの彩色は、まず体の影の部分やリボン、羽から進めていき、残りの部分はカードを渡る合間、合間に行っていた。この少し驚いたようなケロの表情だが、藤田さんによると、さくらの表情に合わせているとか。

### さくらの顔を塗って、セル1の彩色が完了



さくらの顔の肌の色を塗って、セル1の彩色が完了した。角本さんは、「今回の彩色で、いちばん時間がかかったのは肌でした。」と言う。とくに丸まっている部分の線や、目の部分の線がきれいに引けるように気を遣ったそうだ。





## STEP 4 仕上げ～完成

### 絵の具がはみだしている部分を竹串で削る



すべての彩色が終わったら、セル検(セルの掃除)を行う。絵の具が輪郭線からはみだしている部分は、竹串を使って削っていく。この竹串は市販のものだが、使っているうちに歪んでしまうのが難点だとか。

### 絵の具の飛び散りや指紋などを拭きとる



さらに、セルに付着した絵の具の飛び散りや指紋などを、セーム革で拭きとっていく。きれいにされたセル3枚と、背景1枚を、構図のバランスを見ながら、重ねる。これで全作業が終了。

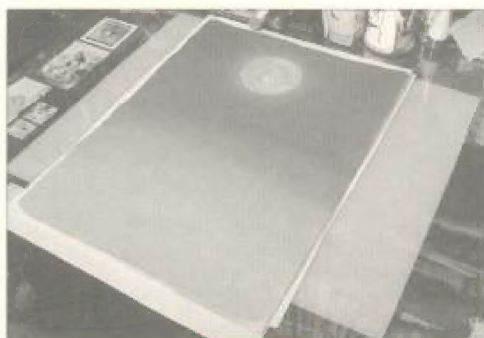


### 魔法陣をトレースしたセル3が完成



STEP3で角度と位置を決めた、魔法陣のイラストデータを出力。それをセルにトレースしていく。白はトレースをするのに、最もあらが目立つ色なので、担当者は「手が震える。」と言いながら作業していたという。

### 背景はおもに美術の針生さんにお任せ



背景は、藤田さんのほうで、月の位置や地色のグラデーションなどについて簡単な指示を出し、あとは美術の針生さんに一任。もちろん、できあがった段階で、浅香監督やプロデューサー、勝沼さんらのチェックを受ける。

### ブルー系の背景に映える白い魔法陣



魔法陣を描いたセル3と、背景を描いた画用紙を重ねたところ。ブルー系の背景に、白い魔法陣がとても映えている。



# TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA" ILLUSTRATIONS COLLECTION Cheerio!

## テレビアニメーション カードキャプターさくら イラストコレクション チェリオ!

1999年4月12日 第1刷発行

定価はカバーに表示してあります。

原作 クランプ CLAMP  
発行人 野間佐和子  
発行所 株式会社 講談社  
〒112-8001 東京都文京区音羽2-12-21  
編集部 03-5395-3480  
雑誌第2販売部 03-5395-3605  
印刷所 凸版印刷株式会社  
製本所 株式会社国宝社

講談社

落丁本・乱丁本は小社雑誌業務部（03-5395-3603）にお送りください。  
送料小社負担にてお取り替えします。なお、この本についてのお問い合わせは、  
「なかよし」編集部あてにお願いいたします。

編集・構成 須子博方・藤本敦・坂入宗雄（有限会社ビーエービー studio tria）  
装丁・デザイン 隈元尚子・松村理恵子（有限会社ビーエービー studio tria）

カバーイラスト 高橋久美子  
ピンナップイラスト 藤田まり子

協力 マッドハウス

Printed in JAPAN

©CLAMP・講談社・NHK・NEP21 1999

本書の無断複写（コピー）は著作権法上での例外を除き、禁じられています。

ISBN4-06-324526-8 (な)





TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"  
ILLUSTRATIONS COLLECTION

*Cheerio!*





9784063245264

ISBN4-06-324526-8

C0071 ¥1800E (0)

講談社

定価：本体1800円(税別)



1920071018003

TV ANIMATION "CARDCAPTOR SAKURA"  
ILLUSTRATIONS COLLECTION  
***Cheerio!***

